

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman begitu maju, begitupun dengan perkembangan teknologi. Saat ini pun orang pasti sudah mengetahui tentang *game*, ada yang sekedar mengetahui dan ada yang memainkannya. *Game* pun dapat dimainkan pada device apapun seperti pada *Handphone*, *PC*, *Notebook*, *PSP*, dan lainnya. *Game* terdapat beberapa jenis yaitu *PC (Personal Computer) games*, *console games*, *hanheld games*, dan *mobile games* [WIB17].

Bukan hanya perkembangan Teknologi Informasi yang maju, perkembangan industri *game* pun telah berkembang sangat pesat saat ini. *Game* pun sekarang tidak hanya dimainkan, melainkan perindustrian *game* menyediakan pekerjaan, yang dikenal pengembang *game*. Membuat *game* adalah bisnis yang serius dan besar. Menurut asosiasi perangkat lunak dan hiburan (Entertainment Software Association), pada tahun 2009, industri *game* memiliki penjualan lebih dari \$10 miliar dan mempekerjakan 32.000 orang di 34 negara bagian [WOR11]. Sehingga diharapkan para penikmat *game* untuk tidak hanya memainkan *game* saja, tetapi dapat menjadi pengembang *game* dan memanfaatkan peluang dari industri *game*.

Industri *game* saat ini mendapat keuntungan yang sangat besar dari pembuatan *game* atau pengembangan *game*, sehingga para pengembang *game* berlomba lomba membuat *game* semenarik mungkin, sehingga *game* yang dibuat pun akan laku dipasaran. Semenarik mungkin maksudnya *game* tersebut harus mempunyai daya tarik tersendiri agar dapat diminati oleh banyak pencinta *game*, mulai dari tantangan yang ditawarkan, hadiah yang ditawarkan, hingga *gameplay* yang ditawarkan oleh *game* itu sendiri, menurut Rollings bahwa setiap perancangan/pengembangan *game* harus setuju bahwa *gameplay* adalah inti dari permainan [ROL04].

Salah satu genre *game* yang cukup banyak diminati adalah *game* yang bergenre misteri, dimana sebuah misteri menjadi elemen utama dari *game*. Alur cerita dan *gameplay* yang tidak mudah ditebak, juga tantangan yang ditawarkan pun cukup menantang. *Game* misteri detektif seperti *Sherlock Holmes : The Case of the Silver Earring* ini banyak diminati oleh para pecinta *game*. *Sherlock Holmes : The Case of the Silver Earring* sendiri terinspirasi oleh pertualangan *Sherlock Holmes* sendiri, menggunakan plotline asli di London pada tahun 1897, dimana pemain menyelidiki kasus pembunuhan sebagai *Sherlock Holmes* bersama partnernya Dr. Watson. Untuk mendapatkan petunjuk, pemain menginvestigasi semua orang dengan diajak berbicara juga memeriksa keadaan dan mendapati barang-barang sebagai petunjuk. Untuk menyelesaikan *game* ini, pemain harus menemukan pembunuh yang sebenarnya.

Pada *game* misteri, desainer *game* biasanya menepatkan seorang pelaku sebagai tuduhan pembunuhan, Pelaku tersebut bisa disebut sebagai *Red Herring*. Untuk membuat *game* bergenre misteri dibutuhkan pengetahuan juga mengenai cerita misteri, karena antara alur cerita tersebut sangat mempengaruhi pemain untuk melakukan tindakan sesuatu, seperti menduga pelaku pembunuhan, dan juga diperlukanya aspek *gameplay* untuk mendukung *Red Herring* dari cerita yang ada pada *game*.

Berdasarkan masalah diatas, maka dalam upaya membangun pengetahuan mengenai eskplorasi *game mechanic* pada *game* misteri, perlu dilakukan eksplorasi *gameplay* pada *game* misteri itu sendiri dengan aspek-aspek fungsional *game mechanic*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana konsep dan desain dari *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring ?
2. Bagaimana rangkaian hipotesa *Red Herring* yang ada pada *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring?
3. Bagaimana *game mechanic* yang disusun pada Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring untuk mengelola *Red Herring*?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah menyajikan konsep dan desain pada *game* Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring untuk mengelola *Red Herring*.

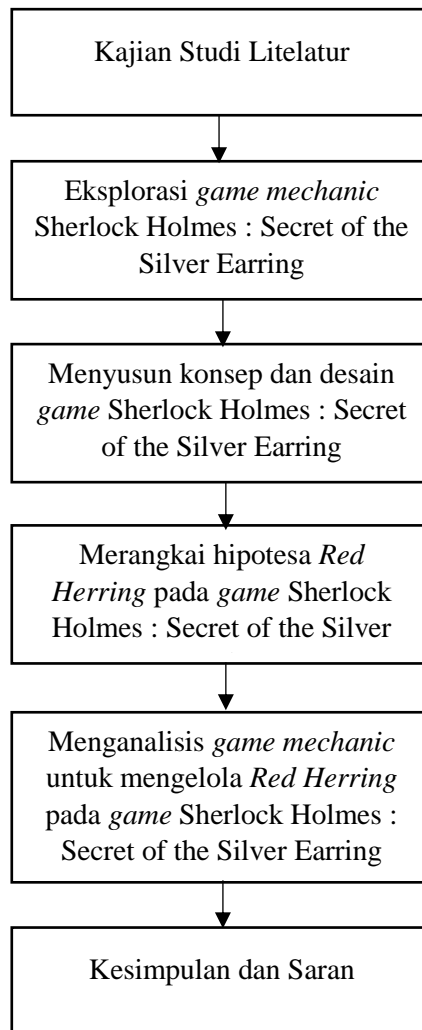
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Adapun Lingkup Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Melakukan eksplorasi *game mechanic* pada *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring
2. Permainan yang digunakan untuk eksplorasi hanya Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi penyusunan tugas akhir yang digunakan untuk dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

1. Kajian Studi Literatur
Kajian Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari teori-teori yang terkait dengan identifikasi permasalahan.
2. Eksplorasi *game mechanic* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring
Melakukan pengumpulan data dan analisis terhadap *game mechanic* yang ada pada *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring untuk membantu dalam penyusunan metode selanjutnya.
3. Menyusun konsep dan desain *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring
Melakukan penyusunan konsep dan desain *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring dengan mempertimbangkan hasil analisis dari *game mechanic* yang ada pada *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring.
4. Merangkai hipotesa *Red Herring* pada *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring

Melakukan analisis hipotesa mengenai *Red Herring*, lalu mencari hipotesa mengenai *Red Herring* tersebut pada *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring.

5. Menganalisis *gameplay* untuk mengelola *Red Herring* pada *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring

Melakukan analisis terhadap *game mechanic* untuk memainkan misteri pada *game* Sherlock Holmes : Secret of the Silver Earring.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berikut merupakan sistematika penulisan tugas akhir :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai Tugas Akhir. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, ruang lingkup, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai definisi-definisi, teori-teori, konsep-konsep yang diperlukan terkait topik tugas akhir yang diteliti.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini akan melakukan pengumpulan data dan analisis terhadap *game mechanic* pada *game* Amnesia yang didapat dari dokumentasi terkait, representasi dan hasil dari eksplorasi *game* Amnesia.

BAB 4 EKSPLORASI *GAME MECHANIC* SHERLOCK HOLMES : THE SECRET OF SILVER EARRING

Bab ini akan menguraikan *gameplay* yang didapat dari hasil pengujian dan percobaan tentang aspek fungsionalitas *gameplay* pada *game* Amnesia yang dimainkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, dan saran-saran yang diperlukan yang dapat menjadi rekomendasi